

OS JOGOS NO COMPUTADOR

126

"MEGA-LO-MANIA"

Tirado do mesmo molde do "Populous", este género tem sido uma boa fonte de receitas e de tal modo popular que nos últimos meses têm surgido a um ritmo de um a dois (quando não mais) títulos por mês.

Isto implica forçosamente o aumento da competitividade e, por sua vez, os jogadores exigem cada vez mais gráficos, som, jogabilidade e, sobretudo, originalidade (é o ponto fulcral).

"Mega-lo-mania" é bom, mas visto o lançamento deste jogo coincidir com o "Utopia" (já revisito nesta rubrica nestas páginas e bem melhor que este rival), que é mais atraente e completo, o que fazer com "Megas"?

A melhor forma de julgar é ler as próximas linhas e tirar a conclusão. Se for o seu estilo, compre! Porém, desde já fica aqui o nosso aviso: o "Utopia" é superior em todos os aspectos.

...Numa terra distante e num tempo inimaginável (nada relacionado com a "Guerra nas Estrelas"), vários sujeitos, todos eles megalómanos (não "batem" bem!). Reúnem-se para disputar a liderança do mundo. É o jogo supremo com apenas um vencedor, não há lugar para vencidos.

Data: 9500 a.C.

Missão: **Conquistar o mundo!**

Como? É simples, pela forma mais eficiente: a voilência!

Em "Mega-lo-mania" tudo se resume nesta palavra, é através



ilhas (o terreno está dividido em ilhas), ocorre um salto no tempo e continuamos o jogo numa época mais avançada.

É interessante acompanhar a "nobre" arte da guerra em diferentes épocas: romanos, vikings, Idade-Média, época vitoriana, Primeira e Segunda Guerras Mundiais, época contemporânea e o futuro.

Este é o trunfo de "Mega-lo-mania" (o toque de originalidade), visto os demais jogos deste género abrangerem, quase sempre, um curto intervalo de tempo.

Igualmente original é o sistema de mensagens. Ao invés do texto, os programadores optaram por vozes digitalizadas. Isso mesmo, o computador fala! É muito engraçado, mas nem todas as frases são perceptíveis (devia ser acompanhado de texto).

Está praticamente tudo dito. "Mega..." pouco mais oferece aos jogadores (pode-se pactuar com "UM" e um só inimigo para esmagar mais facilmente os restantes oponentes).

É essencialmente um jogo de conquistas, simples e com poucos itens (opções). É uma boa aquisição para quem gosta deste estilo, mas, atenção, há por aí títulos mais interessantes.

Nome: "Mega-lo-mania"

Género: **Estratégia**

Gráficos: **73%**

Animação: **50%**

Som: **83%**

Originalidade: **87%**

Jogabilidade: **89%**

Total: **78%**

Versões: **16 "bits"**



dela que conquistamos os demais rivais e é com ela que evoluímos.

Era de esperar que se inventassem outros objectos, mas não, neste título é assim mesmo. Até a exploração de minas (de berílio) tem como único objectivo o fabrico de armas ainda mais destrutivas.

Uma vez conquistadas quatro



POKES



Esta semana começamos com algum material para o "velhinho" Spectrum. A autoria deste mesmo material é do leitor **Júlio Rodrigues Seco**.

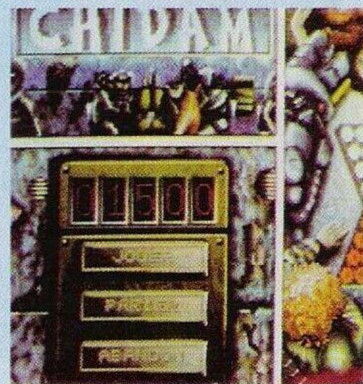
Spectrum:

"Resgate no Golfo" — Premir simultaneamente as teclas "OPERA" ou "ROSA".

"Cabal" — Poke 35008,0 (imunidade, excepto dos helicópteros pequenos).

"Astro Marine Corps" — Introduzir o nome "CREEP" na tabela da pontuação.

"Mutant Zone" — Poke 336-21,255: Poke 33555,255 (255 vidas na primeira e segunda fase).



SECÇÃO

São tantas as cartas, que desde já pedimos desculpa a todos os leitores por não podermos publicá-las na mesma altura.

O melhor mesmo é começar pelos clubes, sem mais comentários, ei-los.

"Unisoft" (Amiga) — Rui M. D. Tavares, Bairro do Miradouro, Rua 4 de Infantaria, n.º 8, Catujal, 2685 Sacavém.

"The Group of Spectrums" (Spectrum) — Rua António Ferro, n.º 9, R/C Dt.º (e n.º 12, 2 Dt.º), Buraca, 2700 Amadora.

"Processos 2000" (Amiga e PC's) — Estrada Nacional

& DICAS

126

"Space Warrior" — Poke 46551,0 (vidas ilimitadas).

"The New Zealand Story" — Teclar "Fluffy" no menu.

"Black Beard" — No decorrer da acção carregar nas teclas "AS FG".

"Viagem ao Centro da Terra" — "POFAVO" serve como código de acesso a todos os níveis do jogo.

"Xenon" — Escrever "TINY".

Commodore Amiga:

"Ra" — Códigos de acesso aos níveis mais avançados (continuação); DYAKHEE, DENDRIT, NEURON, PANKREAS, PANAKREA, UNORDNUNG, DEUTSCHLAND, GERMAN, MUSIC TELEVISION, JOHN BELUSHI, RHYTHM N BLUES, GLEICHRICHTER, TRANSLATION, CTHUGA.

"Crystalsof Arborea" — Para restaurar as capacidades ao máximo carregar na tecla "Ctrl" e "v".

"Dr. Doom Revenge" — Durante o jogo premir "H" para incrementar a energia.

"F-29 Retaliator" — Introduzir "CLARAN" no nome do piloto para dispor de munições infinitas.

"Ruff'n'Reddy" — Durante a apresentação escrever "EVIL NEVER DIES" para obter vidas ilimitadas.

Depois destas dicas, gentilmente enviadas pelo leitor **Alexandre Gabriel** e **"Atlantis"**, passamos à solução do **"Kings Quest II"**.

Aqui está: Assim que chegamos à igreja, abrimos a

porta e entramos. Já no interior dirigimo-nos ao altar e oramos (pray). Quando o padre perguntar pelo nosso nome respondemos "Graham". Pouco tempo depois este entregar-nos-á uma cruz.

Saímos da igreja e caminhamos para Norte (um ecrã) até à ponte, atravessamo-la e avançamos um ecrã para Oeste e outro para Norte. Neste local devemos encontrar uma porta, mas esta é muito especial, visto não esconder nenhuma sala. É, com certeza, o portal mágico.

Junto dela examinamos a inscrição (read inscription). A informação contida nesta nota é a localização da chave dourada, onde ouvimos o "splash", o mar...

Atravessamos novamente a ponte caminhando sempre para Oeste até chegarmos à costa.

A seguir viramos para Sul e prosseguimos nessa direcção até à sereia. Nadamos e quando estivermos em contacto entregamos-lhe uma pulseira. Em troca, a bela criatura fará aparecer um cavalo-marinho. Este permitirá ao protagonista explorar o fundo do mar.

Assim que montamos o animal (ride horse), somos levados à presença do Rei Neptuno, que se lamenta da ausência do seu objecto mais precioso, o tridente. Mas nem tudo está perdido, pois temos em nosso poder o tal itém. Entregamo-lo (give trident to king) e em troca de tão precioso favor o rei abre uma concha que está ao seu lado. Aproximamo-nos e no seu interior descobrimos uma chave doura-



da. Apanhamo-la (take golden key) e o cavalo-marinho conduz-nos até terra firme.

Fazemos todo o caminho de volta para a porta mágica e neste mesmo local usamos a chave (unlock door). Porém, assim que atravessamos a porta, deparamos com outro obstáculo: uma nova porta. Examinamos a respectiva inscrição e ficamos a saber que a segunda chave dourada encontra-se um "locais altos".

Bem, já que tem de ser, partimos em busca da segunda chave, atravessamos a ponte e caminhamos para Sul, parando apenas no ecrã imediatamente abaixo à igreja, perto de um lago.

Mesmo no centro do ecrã encontramos um buraco, examinamo-lo e recolhemos o objecto que se esconde no seu interior (look in hole, get brooch).

Voltamos a caminhar na direcção sul e paramos na casa (uma loja), abrimos a porta e entramos.

Já no interior, o objecto que capta a atenção do protagonista é a velha lamparina a óleo.

Perguntamos o preço da lamparina (buy oil lamp), mas a dona da loja responde com um preço exorbitante: dois tesouros, mas... aceitará trocar por um objecto que lhe fora roubado, um pássaro dentro de uma gaiola.

Mais uma vez temos em nosso poder o respectivo objecto (coincidência...). Trocamos-lo (give caged nightingale) e saímos da loja.

Ficamos por aqui. No próximo domingo regressamos com a solução do **"Kings Quest II"**, entre outras novidades. Continuem sempre a escrever-nos para: **"Correio da Manhã"**, **"Os Jogos no Computador"**, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.

DO LEITOR

114, Lote 2, 2120 Salvaterra de Magos.

"Level 9" (Amiga) — Rua António Sérgio, 4, 7100 Estremoz.

Todas as associações acima mencionadas dedicam-se à troca de jogos, programas de carácter utilitário, manuais, dicas e todo o tipo de material relacionado com a informática.

Dos clubes passamos de imediato aos leitores que pretendem trocar "software" por correspondência.

Rui Pedro Duarte (Amiga) — Telefone 7599578; **Júlio**

José Seco (Spectrum) — Casal St.º Amaro, 3360 Penacova; **Sérgio Manuel Chagas** (PC) — Bairro João da Nora, Rua 25 de Abril, 4-A, Idanha-Belas, 2745 Queluz; **Paulo Almeida** (Amiga) — Bairro Chesal, 47, 2120 S. Magos; **Humberto Ramalho** (Commodore 64) — Rua Adriano Correia de Oliveira, n.º 9, 3-D, 7800 Beja; **Jorge** (PC) — Rua D. António Caetano de Songe, 1500 Lisboa; **Jorge Fonseca** (PC) — Rua Luís Pastor Macedo, lote 33-3.º, 1700 Lisboa.

Continuamos a secção do lei-

tor com os pequenos anúncios de venda.

Timex 2068 — António Teixeira, telef. 2018385 (depois das 19h); **Spectrum +3 com "joystick"** — João Alexandre, Praceta Afonso Costa, L3, 1.º Esquerdo, 2735 Cacém; **Spectrum +2A e 2 "joysticks"** — Vasco Sequeira, Rua do Brejo, n.º 3, 3.º Dt.º, Cova da Piedade, 2800 Almada; **Spectrum +2 com "joystick" e monitor monocromático** — João Vítor Inácio, telef. 065/38283 (19.00 às 22.00).

No próximo domingo contamos com mais cartas e outros assuntos, entre eles um inédito "Play-by-Mail" em Portugal. O "Regresso a Zero". Não percam!

PRÓXIMAS

Enfim, o regresso desta pequena rubrica às páginas do "Os Jogos no Computador". Novidades não faltam, mas esta semana apenas assinalamos dois títulos.

"Bat 2" é a seqüela de uma aventura bem conhecida (por cá caiu no esquecimento). Possui gráficos fenomenais e uma atmosfera futurista. É a primeira impressão que temos deste título. É com certeza mais um daqueles jogos espectáculo (muito "show" e pouco jogo).

Outra seqüela, igualmente uma aventura, mas em muitos aspectos completamente diferente, é o **"Leisure Suit Larry 5"**.

A saga deste herói é talvez a mais longa de sempre. Por detrás deste sucesso está a receita infalível: muito humor e para todos os gostos, aventura, situações incríveis e uma pitada de erotismo. Igual a si mesmo, continua a ser um êxito!